SPAWN BUBBLE

Oculto en las sombras

Carlos Monte

Mayo de 1994: aparece en nuestro país el primer número de la serie regular "Spawn", exactamente dos años después que en su país de origen. Pese a que nuestro mercado acostumbra a registrar movimientos similares a los del estado-unidense (aunque a escala cuantitativamente menor) resulta una incógnita saber cúal va a ser la reacción del público frente a esta nueva colección.

En ese momento la suerte me lleva a formar parte del equipo responsable de la edición de World Comics, por lo que me encuentro en una posición privilegiada para observar la evolución y desarrollo de la serie. Desde el primer momento una de las premisas de trabajo es mantener el máximo respeto posible a la edición original, lo que me lleva a pasar muchas horas al mes estudiando ejemplares de la misma. No estoy hablando únicamente de los aspectos creativos más evidentes, aquéllos a los que el lector accede de un modo más directo como puedan ser el guión, el dibujo o el color. También me refiero a cuestiones menos inmediatas como la rotulación, el diseño interior y la maquetación, u otras más técnicas como la impresión o la encuadernación.

Han pasado casi cuatro años desde entonces. Lo que ha ocurrido con "Spawn" es sabido por todos. La serie regular que lleva su nombre sigue gozando de buena salud y a ella se han sumado unas cuantas series limitadas que han profundizado en diferentes aspectos del personaje y de su mundo.

El mito incluso ha saltado de medio para cobrar nueva vida en una serie de dibujos animados, como protagonista de un videojuego, como muñeco coleccionable o como héroe de la gran pantalla, y la saga de Spawn se prolonga en la actualidad en su colección hermana: "Curse of the Spawn".

Desde mi discreta posición en la sombra he podido constatar que Todd McFarlane ha sabido mantenerse fiel a sus principios y plasmar su amor por la historieta, valores compartidos por todos los que se han sumado a su proyecto. Con el paso de los años he llegado a pensar que tal vez la mejor aportación de Todd McFarlane y su gente al mundo del comic no sea tan sólo Spawn y sus aventuras, sino la lección magistral de cómo se hace un comic, con cariño y honestidad, mes a mes, con la misma ilusión que el primer día, pero con la experiencia que dan años de trabajo. Eso es algo que el lector, de algún modo, siente impreso en cada número de "Spawn".

La presente edición recoge los cinco primeros números de esta estupenda serie, acompañados de "Spawn Bible", una deliciosa guía de presentación de personajes. Uno no puede evitar una cierta nostalgia al recordar aquellos días, cuatro años atrás. Pero también pienso en todos los buenos momentos que nos quedan por delante y las sorpresas que nos aguardan y que espero seguir disfrutando, desde las sombras.

image®

&

Todd McFarlane

Presentan

SPAWN BIBLE®

Lápiz
GREG CAPULLO

Tinta
DANNY MIKI
KEVIN CONRAD

Textos
TODD McFARLANE
BEAU SMITH
TOM ORZECHOWSKI
ANDREW GROSSBERG

Color
TODD BROEKER
ROY YOUNG

Diseño
PHILLIP TIMPER

Dedicado a:
Beth Smith

Tenues susurros en la oscuridad dicen que una maldición ha acompañado al hombre desde los días en que garabateaba imágenes de bisontes en las paredes de las cuevas. Es una maldición ligada al hombre mortal y a sus pecados, a esa gente que muere y termina en un lugar llamado Infierno.

Está escrito en las escrituras y en las profecías de los apócrifos que llegará el día de la gran batalla, el Armageddon. Ese día, el Cielo descenderá a La Tierra y el Infierno se alzará para encontrarse el uno al otro, mezclando el aroma del incienso y la eterna primavera con el hedor del azufre. Toda clase de criaturas pecadoras, que se ocultan en la oscuridad destruyendo vidas, darán un paso adelante para conquistar a la Humanidad. Pero, la victoria en esa batalla es un problema de números. El Infierno necesita todas las almas que pueda corromper para que sus ejércitos superen a las fuerzas celestiales, y así borrar la bondad para siempre de la existencia humana.

El Infierno es un lugar muy complejo, con muchos niveles, y cada uno gobernado por el peor de los señores diablos. En el Octavo Círculo está el peor de lejos, y es conocido como Malebolgia. Su única meta, como la de todo el Infierno, es la aniquilación total de enemigos que aún no puede derrotar: el Cielo y Dios. Para ello, está reuniendo un ejército y preparándose para la inminente batalla. Pero un ejército sólo es bueno si lo son los oficiales que lo comandan.

Con esto en mente, Malebolgia ha elegido a sus Spawns, sus engendros infernales, un cierto grupo de almas para que sean sus capitanes y sus generales. Son sus juguetes y sus siervos, elegidos por sus cualidades o por el potencial que manifiestan. Malebolgia está buscando almas muy concretas, capaces de ser y hacer todo lo que él quiere de ellas. Como ya ha esperado una eternidad, puede permitirse el tiempo necesario para su entrenamiento y su tormento.

Esos engendros infernales son elegidos una vez cada siglo, con gran coste de esencia y energía para Malebolgia, pues son especiales. Para empezar, no tienen que ser malvados aunque porten la semilla de la maldad en ellos. Para terminar, Malebolgia tiene que entrenar cada alma, y nutrirla de violencia para que florezca una odiosa flor de maldad y muerte. Al final, ninguno tendrá corazón ni compasión, y será capaz de liderar el ataque de los pecadores contra las mismísimas puertas celestiales. Por La Tierra, hoy, camina uno de esos oficiales en entrenamiento conocidos como Spawns. Mientras vivió, se llamaba Al Simmons.

Al nació en una familia de clase media, que vivía en un tranquilo barrio en las afueras de Pittsburgh. Creció igual que cualquier otro niño, fue al colegio y practicó algunos deportes. No obstante, su naturaleza competitiva le hacía diferente. Siempre quería ganar y sólo aceptaba la victoria en todo lo que hiciera, ya fuera en el terreno de juego o en una discusión. Nunca empezaba un debate a menos que supiera que podría imponer sus tesis. Para Al, no tenía sentido empezar nada sin la seguridad de que resultaría vencedor.

Al pasó del Instituto a la Universidad, donde se hizo notar y fue reclutado por la CIA. Como parte de su nuevo trabajo, se unió al ejército, ascendiendo rápidamente y logrando un puesto en una unidad de élite especial que protegía al Presidente de los EE.UU. Estando de servicio con esta unidad, salvó al Presidente de ser asesinado por una bala, y fue recompensado con un ascenso a teniente coronel. Su habilidad en combate y su aptitud para aprender rápidamente atrajeron la atención de Jason Wynn, que se convirtió en su mentor personal y se lo llevó consigo al Servicio de Inteligencia.

Jason Wynn era un maestro de la manipulación e hizo creer a Simmons, al principio por lo menos, que todo lo que hacían tenía un objetivo y era bueno para la seguridad norteamericana. Las misiones se fueron haciendo más sangrientas y tenían poca lógica racional. Algunas incluso dieron lugar a guerras civiles. Lo que era una profunda amistad, o así lo creía el ingenuo Al, se deterioró rápidamente cuando Simmons empezó a cuestionar a su comandante Wynn y sus motivos. Ese continuo enfrentamiento no podía ser tolerado por Jason Wynn, ni podía quedar sin castigo.

Fue en una misión similar a las ocho anteriores, en la que Al debía matar en nombre de su Gobierno, donde fue traicionado por

dos de sus compañeros, Chapel y Priest, nombres irónicos cuando menos. Los dos agentes abrieron fuego contra Al con láseres, quemándolo hasta dejarlo irreconocible. Al había sido sacrificado por Jason Wynn, porque se había convertido en una molestia para él.

Al Simmons fue enterrado con gran revuelo periodístico, ya que era el niño mimado de la prensa desde el rescate televisivo del Presidente meses atrás. Era un héroe y su ataúd estaba envuelto por la bandera norteamericana que fue entregada a su viuda, Wanda Blake ante los ojos de todo el país. Durante muchos días se dieron noticias sobre el héroe enterrado en el cementerio de Arlington, que había arriesgado y perdido su vida por su país.

Pero la existencia no había terminado para Al cuando fue quemado por sus traicioneros camaradas. En el momento de su muerte, hizo un pacto que más tarde apenas recordaría. Al siempre había tenido un talón de Aquiles, un lujo que un asesino de su posición no podía permitirse. Al amaba a su esposa más allá de cualquier medida, y el trato se basaba en eso. Aunque en el momento de su muerte era ateo, Al habría hecho lo que fuera por volver a ver a su esposa y Malebolgia le tomó la palabra. En una fracción de segundo –o eso le pareció– fue devuelto a La Tierra. Al Simmons ahora era un oficial en entrenamiento, el que Malebolgia había elegido este siglo para ser convertido en Spawn, unido a un uniforme simbiótico e imbuido con la energía

Al Simmons

nacida en el Infierno. Al era capaz de obedecer órdenes, tenía instinto asesino y tenía la necesidad de hacer el trato. Todos los requisitos de Malebolgia.

Al principio Al estaba desorientado, lo que formaba parte del plan de entrenamiento de Malebolgia. Lo que le había parecido sólo un segundo eran, en realidad, cinco años. No obstante, Al empezó a aprender, gracias a su capa demoníaca y a los conocimientos de la propia Malebolgia. Al se enfrentó a la disyuntiva de utilizar o no sus nuevos poderes, para el bien o para el mal. Si no hacía nada, permitía que el mal continuase y eso ayudaría al Infierno. Pero también sabía que, si se convertía en una fuerza del bien y mataba a los villanos con su energía infernal, como le dictaba su instinto, sólo incrementaría el número de almas del ejército que el Infierno estaba preparando para la batalla contra el Cielo. Incluso si se volvía malvado y usaba el poder, aceptando aquéllo en lo que se había convertido, aprendiendo a dominar sus habilidades, se convertiría en algo más valioso para el Infierno. Había sido condenado por el Infierno tres veces.

Lo peor para Al era que el Infierno no se contentaba con esperar a que tomase una decisión. Un demonio guardián, el Clown, había sido enviado para vigilarle, provocarle y pincharle. Este demonio, capaz de transformarse en el horriblemente desfigurado Violator, una criatura nacida en los negros pozos del Infierno, eligió como objetivo a la familia de Al y puso en su contra a todas las agencias de inteligencia y a la Humanidad entera. Ahora, Spawn es perseguido por todas ellas y por la mafia, el gobierno y la policía, que pretenden detener al "encapuchado enemigo de la sociedad". El Infierno espera que este acoso haga que Spawn se guíe por sus instintos, los de un asesino entrenado por el gobierno, que mata sin preguntas y actúa sin reflexionar.

Pero, el talón de Aquiles de Al, resultó ser también el del Infierno. Amaba a su esposa y había vuelto para verla, descubriendo que había vuelto a casarse con su mejor amigo, Terry Fitzgerald, que le había dado el hijo que él nunca había podido darle. Aunque frustrado, comprendió que era feliz y se marchó en busca de una nueva identidad y una forma de ajustarse a su nueva condición. Su amor por ella era tan profundo que incluso ayudó a Al a borrar algunas de sus heridas, y así empezó a curarse espiritualmente. Tenía que encontrar la forma de seguir adelante; en este juego debía haber una posibilidad de ganar.

Lo más fácil y más inmediato era vengarse de Jason Wynn, ya que había descubierto que él había ordenado su muerte. Vivió con los vagabundos de los callejones del Bowery, que es donde se despertó por primera vez tras su vuelta a La Tierra, y se convirtió en una especie de defensor para ellos. Sabía que debía hacer algo más por sí mismo y por ellos, pero también que la maldición definitiva pendía sobre su cabeza y que su poder era limitado. Una vez agotase su energía infernal, volvería con Malebolgia para convertirse en su esclavo favorito y liderar un ejército de condenados sin esperanza de redención. Su tarea, ahora, es utilizar sus nuevos poderes sabiamente mientras encuentra una forma, si es que existe, de romper su contrato. Un contrato que nadie ha podido romper jamás.

CLOWN

"¡Que entren los payasos...! Sí, claro. Y te mueres de risa. La verdad es que este payaso es un demonio. No sólo va por ahí pareciendo uno. Quizá porque no quiero, por eso."

"La cosa es como sigue, verás: Había una vez un demonio, devoto de su amado jefe. Y el trabajo de ese demonio era convertir los engendros infernales de su amo en máquinas de matar. El problema es que son humanos, o lo fueron, y los humanos son patéticos. No están hechos para eso, pero tengo que intentarlo. Órdenes son órdenes."

"Así que, lo que hago... er, lo que hace ese demonio, es obligar a esos estúpidos a que usen sus poderes y gasten energía. La mayoría no necesita que los estimulen, pero algunos... bueno, puedes llevar a un caballo hasta el agua, pero no siempre puedes ahogarlo. Algunos Spawns necesitan aprender, y ahí es donde ese demonio se lo pasa en grande."

"Mira, seré sincero, este trabajo apesta. Tras miles de años y docenas de Spawns, un demonio llega a hartarse. Siempre se las arreglan para escapar del anzuelo, o ser decapitados por alguna perra angélica, o simplemente no se mueven. Un curro miserable."

"No, nunca le dieron una patada en el culo. Quiero decir, ese demonio es malo. Así que cuando llega el nuevo favorito del amo... bueno, el demonio se harta, porque sabe que él podría hacer un trabajo mejor. Pero no, el Amo le dice que convierta a ese tipo en una especie de indómito líder diabólico. No hay problema. El demonio le presionará aquí, le empujará allá, y el tipo entrará en vereda. ¿Lo hace? ¡Ni hablar! Así que el demonio le arranca el corazón, pero el Spawn sigue peleando, así que el demonio se cabrea en serio y le da leña. Y entonces el Amo dice: '¡Perrito malo!', y lo castiga por hacer su trabajo. Y el demonio termina atrapado en el cuerpo de un payaso, y ya no puede cambiar."

"Pero ese demonio es listo. Hay más de una forma de despellejar a un gatito, ¿verdad? Así que decide fastidiar todo lo que el Spawn ama. Va tras la ex-familia del tipo –'ex' porque está muerto, ¿vale?–, y supone que el tipo se hundirá. O eso, o que el Amo se dará cuenta de que debería usar demonios como oficiales, no indignos humanos. Así que el demonio-payaso sigue destrozando la antigua vida del nuevo Spawn para enfurecerlo y que haga maldades de verdad o muera en el intento. Y, hasta ahora, funciona."

"Así que este relato tiene una moraleja, ¿vale? ¡Ja! ¿Que los humanos son estúpidos? ¿No? ¿Que tal eso de que, al final, todo el mundo tiene lo que se merece? A mí me funciona. Ahora, pásame las patatas."

VIOLATOR

Es un ser hecho de necroplasma, ego y mentiras. Si existe el "síndrome de hermano mayor", él lo tiene a paladas. Es uno de los famosos cinco hermanos flébicos, todos demonios y todos al servicio de Malebolgia. Su trabajo es guiar al Spawn para que cumpla los deseos de su Amo: cosechar almas en La Tierra. Pero Violator está condenado al fracaso a causa de los celos. Es su tormento particular.

Clama haber nacido de la magia del Dr. John Dee, en el siglo XVI, y también que se ha enfrentado al Spawn de la Edad Media, cuatrocientos años antes. Su verdadero origen se pierde en la noche de los tiempos y los humos del Infierno. Se jacta de que podría destruir a un Spawn cara a cara pero luego, cuando la batalla se vuelve en su contra, se pone a gimotear. Su manera de luchar es horrible, del tipo perro-come-perro, pero no lo bastante fuerte para superar a las mascotas de su Amo. Violator es una contradicción en forma y sustancia.

Durante eones ha sido un demonio colmilludo, larguirucho, terrorífico y espinoso, con una debilidad por el sabor de los corazones humanos que le hace perder la cabeza. Su Señor le ha concedido poderes inmensos y, simplemente, abusa de ellos a causa de su ignorancia y su apatía. A veces aparece en su forma de payaso, a causa de una broma hace tiempo olvidada. Ahora, no obstante, está atrapado en ese cuerpo. Malebolgia le quitó su poder multiforme para castigarlo por su exceso de celo en el entrenamiento de Simmons. Pero Violator es muy peligroso. Es un chihuahua ladrador con dientes de tiburón, un tigre con el cerebro de una ardilla, un mono con pistola.

Cree que, algún día, su servicio a Malebolgia se verá recompensado. Cree que se convertirá en un Spawn, como se han convertido tantos hombres y mujeres desde antes incluso de que él fuera creado. Todo lo que tiene que hacer es enseñar a Spawn cómo utilizar sus poderes y estimularlo para que lo haga, para que sucumba al mal que anida en sus cuerpos muertos... y hacerlo sin decirlo directamente para añadir confusión. Pero, ¿quién enseñará a Violator a terminar con su propia confusión? Sus métodos son ramplones, directos y crueles. Y equivocados. Quiere cumplir con las expectativas de su Amo, pero siempre según sus propios planes. Quiere demostrarse a sí mismo, y a Malebolgia, que es mejor que los simples humanos. Que es el mejor para ser Spawn. Un día, se suele decir a menudo, tendrá el valor de decirle al "jefe" lo que piensa. Un día. Pronto. Lleva diciéndolo los últimos mil quinientos años.

Wanda & Cyan

Su familia, incluida la abuela Blake, se trasladó a Staten Island, New York, cuando Wanda era una niña. Varios años después, en plena crisis laboral, su padre creyó que era hora de volver a Carolina del Sur.

La abuela, cuya vista empezaba a fallar, no quiso volver al sur del que sólo le quedaba el recuerdo de un esposo muerto. Wanda, ya adolescente, tampoco quiso volver. Carolina del Sur era un lugar precioso, pero no tenía comparación con New York. Y no hubo forma de convencerla. Aunque lloraron, aceptaron que Wanda se quedase con la anciana.

Años después, Wanda fue aceptada en la Facultad de Derecho de la Universidad de Columbia. Gracias a ello, fue contratada por un congresista local. Entonces, en una cena para recaudar fondos, comprobó que atraía la mirada de un guardaespaldas presidencial, Al Simmons, que hacía poco se había hecho famoso arriesgando su vida por salvar al Presidente.

En cuanto Wanda se lo permitió, el joven teniente coronel se convirtió en un visitante asiduo a su casa. La abuela no podía ser más feliz al recibir a ese joven equilibrado y de buen carácter. Un año antes de obtener el título, Wanda dejó la Universidad para casarse con él. La abuela, aunque habría deseado que Wanda terminase sus estudios, no discutió su elección de marido.

Varios meses después de la boda, el marido de Wanda le dijo que quería hablar seriamente con ella. Le dijo que había sido ascendido en un escalafón secreto y que se ausentaría de vez en cuando por misiones de seguridad nacional que no podría discutir con ella. Por otra parte, iba a ser un trabajo de despacho y ni tendrían que cambiarse de barrio. Esto último, y la consiguiente subida de sueldo, eran buenas noticias.

Tras dieciocho meses, ella se dio cuenta de que Al necesitaba hablar. No le dio datos concretos, pero dejó entrever que su nuevo trabajo implicaba asesinatos políticos. Ella intentó consolarle. Al cortó la conversación cuando se le escapó el nombre de Botswana. Unos días después de partir en misión, Wanda fue informada de que su marido había muerto cumpliendo con el deber. Unos cuantos días más tarde, como consecuencia de un asesinato, la guerra civil estalló en Botswana.

Tardó meses en superar aquel shock. La abuela siempre estuvo a su lado, así como otra persona... Terry Fitzgerald, el viejo amigo de Al. Parecía más tranquilo que Al, más en paz con el mundo. Tras un tiempo se casaron y tuvieron una hija, Cyan. Wanda nunca le dijo a Terry que ella conocía las misiones secretas de Al. Para aplacar su conciencia, se dedicó a actos de caridad en favor de los niños.

En varias ocasiones, ha tenido contacto con una criatura fantasmal que se llama a sí misma Spawn. Ésta ha hecho algunos comentarios inquietantes, sugiriendo que tenía alguna conexión con ella. Hasta la fecha, sigue sin saber que esa misteriosa criatura infernal es su difunto marido.

Terry Fitzgerald

Terry Fitzgerald siempre supo que quería compensar a su país. Fue un estudiante de primera desde párvulos al Instituto, y pudo elegir entre diversas Universidades. Se matriculó en dos carreras, Ciencias Políticas y Lenguas Eslavas. Allí conoció a Al Simmons cuando se convirtió en el tutor de inglés de Al. Terry utilizó su influencia de veterano para que Al entrase en el equipo de béisbol y, juntos, se citaban con las animadoras.

Tras la universidad, las excelentes notas de Terry y sus estudios especiales hicieron que se lo disputasen hasta cinco agencias gubernamentales distintas. En un principio optó por el FBI, pero el entrenamiento en Quantico demostró ser demasiado duro y pasó a la CIA. Allí trabajó como analista de datos del bloque soviético y se mantuvo en forma gracias a diferentes cursillos. Durante uno de ellos, en una escuela de inmersión lingüística en Monterrey, California, volvió a coincidir con su viejo amigo Al. Sin saberlo, eran vecinos en New York, y se hicieron inseparables.

Más allá del trabajo y su interés en el hockey, Terry tenía poca vida personal. Envidiaba a Al –su amigo tenía una esposa preciosa y una casa en las afueras–, pero, para él, lo primero era el trabajo y el servicio a su país. Pasaba los fines de semana libres en el hogar de los Simmons, en Queens, pero, mientras Al prefería ver partidos por televisión, él siempre tenía un libro en las manos. Para Terry fue un golpe terrible que Al volviera de una misión en un ataúd.

Al principio, en contra de lo que le dictaba su buen juicio, Terry visitaba a Wanda, la esposa de Al, porque sentía que ella necesitaba compañía. Con el tiempo, le necesitó a él, una persona fuerte en la que apoyarse. Terry ayudó a Wanda y a la abuela en sus momentos de dolor, y ahuyentó a los periodistas que buscaban "una declaración más" de la viuda de Al Simmons, el heróico guardaespaldas presidencial. Una cosa llevó a la otra, y Terry y Wanda terminaron casándose. Él se sintió culpable al principio, pero quería cuidar a Wanda. En cierto modo, le hacía un último favor a su gran amigo, pero el gran amor que ya sentía por esta mujer lo sobrepasaba todo. Tuvieron una hija, Cyan, y el dolor por la muerte de Al desapareció. Por lo menos, hasta que apareció el fantasma de Al, o algo muy parecido. Este fantasma, Spawn, salvó varias veces la vida de Terry, incluso intentó visitar a Wanda, dejando perplejo a Terry y reabriendo las heridas de su dolor y su culpabilidad.

Entretanto, el trabajo de Terry tenía sus altos y sus bajos. Su jefe en la Agencia, Jason Wynn, le culpó de algunos fallos de seguridad en sus oficinas y amenazó a su familia. Aunque los hechos demostraron que Terry era inocente, Wynn necesitaba una cabeza de turco para que el escándalo no le afectase a él. Con el tiempo, Terry superó la situación y se convirtió en el empleado modelo. Fue trasladado al despacho de Wynn, con lo que tenía acceso a los archivos principales de su jefe. Ahora, con la ayuda de Spawn, Terry intenta proteger a su familia de la mejor forma que conoce: destruyendo la fuente de la amenaza.

Jason Wynn

A los 57 años, Jason Wynn es, probablemente, el hombre más poderoso del mundo. Encabeza el Grupo de Seguridad de los Estados Unidos, una organización que cobija a la CIA, la NSA, el NRC y el CSN. Ha sido consejero de Presidentes, pero no le debe nada a ninguno. Entrena a asesinos, pero no comparte su reputación. Cuando se lleva a cabo una operación secreta, con o sin aprobación del Congreso, la responsabilidad recae sobre él. Al mismo tiempo, para justificar su presencia en momentos o lugares clave, ha establecido una identidad "secreta" como jefe de un oscuro departamento de la CIA.

Jason Broderick Wynn es, en el fondo, un hombre simple con deseos simples. Su única meta es ser el cerebro, con el mundo como cuerpo. Nunca se ha enfrentado físicamente con ningún enemigo, ni disparado un tiro, pero tiene más sangre en las manos de lo que nadie pueda imaginar. Si se le pidiera que resumiera su vida en una palabra, diría "agallas". Agallas para hacer lo que sea necesario para cumplir con su trabajo.

Wynn fue ambicioso desde siempre. Ya en el instituto era capitán de la línea de defensa del equipo de rugby y el número uno en el equipo de kárate. Estudió en West Point y se graduó "cum laude". No obstante, en vez de proseguir su prometedora carrera en el ejército, entró al servicio del Gobierno y fue reclutado por la CIA. Su primer destino, de 1958 a 1960, fue de ayudante del vicepresidente Nixon como consejero de Seguridad Nacional, aportando el punto de vista de la Agencia. Siguieron muchos otros destinos, desde Dallas, en 1963, al golfo de Tonkin. Wynn ascendió como un cohete en el Servicio de Inteligencia, ayudado por una memoria fotográfica y su acceso a los archivos de Edgar Hoover en el FBI. Pero servir a su país no le bastaba. Quería que el país le sirviera a él.

Wynn ha supervisado proyectos que van desde el asesinato a la ingerencia en los asuntos internos de otras naciones. Puede ser a la vez inabordable o muy amistoso, capaz de hablar cara a cara con sus agentes, aún cuando sepa que los envía a la muerte. No siente remordimientos, es un frío calculador. Al Simmons fue uno de sus agentes: reclutado, manipulado y, después, sustituido por otro peón temporal.

En estos últimos meses, una cascada de acontecimientos ha mermado su eficacia. El puesto de Wynn está en estado de sitio. Puso a Terry Fitzgerald en una posición que le convertía en chivo expiatorio, pero Spawn intervino amenazándole con entregar un informe de sus actividades a la prensa. Ahora, Wynn se ha aliado con el Clown –a su pesar–, y ambos intentan restablecer la esfera de influencia de Wynn mientras planean cómo derrotar y humillar a Spawn.

Angela

Es hermosa, letal y tiene 100.000 años. Angela es una cazadora, uno de los pocos ángeles que tiene permiso para cazar Spawns en el marco de guerra fría existente entre el Cielo y el Infierno. Se ha mostrado muy despiadada en su misión de liberar a La Tierra de las criaturas de Malebolgia y sólo ha fallado con una: Al Simmons. Quizá por debilidad, o por alguna otra razón, ha dejado que Spawn siga vivo.

Es capaz de viajar por el cosmos a voluntad, utilizando el Flujo para que la transporte de un lugar a otro, o de un plano a otro. No obstante, la mayoría de su trabajo se desarrolla en La Tierra. Es ahí donde han aparecido la mayoría de Spawns, y ella siempre acude donde está la caza. Se entrena cazando otras criaturas peligrosas y poniéndose retos, mientras espera que la burocracia le dé el permiso para cazar un Spawn.

Angela pertenece a Elysium, el Primer Nivel de los Siete Cielos, el más cercano a Dios. Ahí se lleva la burocracia y es donde los ángeles se ensucian las manos cumpliendo la voluntad de Dios. Su forma es la de una hembra humana, igual que la de todos los ángeles, seguramente como resultado de un impulso estético por parte de su Creador. Pero esa forma oculta su verdadero poder y su fuerza, camuflando mejor sus intenciones ante los ojos de sus objetivos.

Luchó con el actual Spawn una vez y, aún así, él acudió a ayudarla cuando fue juzgada en el Cielo acusada de traición. Aún se siente desconcertada por este acontecimiento. El trato recibido a manos de Gabrielle, por entonces la embajadora del Cielo en La Tierra, así como sus contradictorios encuentros con Spawn, le ayudaron a tomar la decisión de dejar Elysium para trabajar por libre. Algo poco común, dado que los ángeles no sólo pertenecen al Cielo, sino que son parte misma del Creador, pero Angela es única en su especie.

Actualmente Angela y sus amigas Kuan-Yin y Anahita, también ángeles, viajan por los universos en busca de trabajo. No obstante, hay algo que turba su mente: aunque ella pertenecía al Cielo y Al Simmons al Infierno, ambos son ahora mercenarios y comparten algo especial. Los dos están más cercanos de lo que ella misma quiere admitir.

Cogliostro

Hasta que apareció para enseñar a Al Simmons cómo ser Spawn, era más conocido en la Historia como el conde Alejandro de Cogliostro. Aunque su pasado y su identidad reales siguen siendo un misterio, los ocultistas de todos los tiempos han coincidido en señalar su conocimiento y su magia. Se le situó en Babilonia, sentado al lado de los reyes. Y, más de una vez, como mano derecha de los faraones en el Antiguo Egipto. Se dice que estuvo en la Última Cena con Jesucristo y sus discípulos, que frecuentó la corte de diversos Papas, y que incluso ayudó a que estallase la Revolución Francesa. Sea como sea, ha tenido muchos nombres distintos a lo largo de su vida y se cree que es inmortal.

La verdad es que Cogliostro lo es. Es más, Cogliostro era y es también un Spawn, aferrado a su contador de energía. Su traje simbiótico desapareció hace mucho. Quizá se separó de él por algún método que nunca se ha divulgado o quizá lo dejó por simple aburrimiento. Posiblemente fue el primero y –eso seguro– el más vil de todos los Spawns que han maldecido La Tierra, rezumando sangre de incontables inocentes. No obstante, se diferencia de los Spawns que se deleitan con su trabajo en una cosa: ya no disfruta de la maldad y las muertes. Este cambio ha originado que busque a todos los Spawns, dondequiera que aparezcan, e intente persuadirlos de que no tienen porqué ser las marionetas de Malebolgia. Les enseña a utilizar su magia sin gastar energía, cómo colaborar con sus uniformes en vez de combatirlos, y cómo liberarse de la tiranía de Malebolgia. Nunca ha tenido éxito en su empresa.

Pero ahora se preocupa del nuevo Spawn, y aparece de una manera enigmática cuando un acontecimiento ha de resolverse rápidamente con el uso de poderes desconocidos para el propio Spawn. Se siente especialmente atraído por Al, ya que cree que son almas gemelas, cortadas por el mismo patrón. Aunque no le ha revelado todos sus secretos a Al, le vigila, le estudia, esperando ver los signos que ansía ver en todos ellos. Sospecha que Al es "Él", el eslabón débil en la cadena de Spawns que conducirá a su redención y a la caída de Malebolgia. Por su parte, Malebolgia tolera al molesto Cogliostro porque ningún Spawn ha creído en él y supone que nunca creerán. Es posible que Malebolgia atormente al conde dejándole seguir con tan infructuosa ambición.

MALEBOLGIA

El Infierno ha tenido muchos gobernantes. Todos han sido despiadados, terroríficos, poderosos. Aún así, todos han terminado esclavizados o muertos cuando nuevos demonios los han arrancado del trono de manera sangrienta. Malebolgia es uno en esa larga lista de demonios. No obstante, es distinto. Más vicioso. Más cruel. Y, sobre todo, capaz de hacer planes a muy largo plazo. Ha creado un ejército propio para que le proteja mientras lo entrena para atacar al Cielo... algún día.

Nacido, o mejor dicho, forjado en los fuegos del Octavo Círculo del Infierno, Malebolgia tuvo su primer pensamiento consciente hace 70 milenios. Su creador, Leviatán, gobernante absoluto del Infierno, esculpió a su nueva mascota infundiéndole ríos de necroplasma y cargándola con energía extraída de los actos más viles y abominables que cualquier ser pueda cometer. De acuerdo con su naturaleza, poco después de alcanzar su completa conciencia, Malebolgia se volvió contra su Señor y lo mató delante de su sorprendida corte, durante un sangriento festín que duró tres años. Tras aprisionar la esencia de su Creador, que logró sobrevivir, se colocó la corona sobre la cabeza y se convirtió en el Gobernante Supremo del Infierno.

Ahora, como ha hecho a lo largo de 70.000 años, Malebolgia planea sumirnos horrores desde su trono. Innovador, siempre ha estado un paso por delante de los demonios que ansían su posición. Aunque no inventó a los Spawns, son sus mayores guerreros, criaturas creadas para asesinar, tal como él fue creado para expandir la maldad. Son sus marionetas, sus juguetes, su entretenimiento. A veces los utiliza para atormentar a sus rivales más débiles. Pero, sobre todo, los utiliza como oficiales de su ejército infernal: los oficiales de los condenados.

En nuestra época, Malebolgia ha creado un oficial que le hace sentirse particularmente más orgulloso que de los diez anteriores. En vida, ese Spawn fue el teniente coronel Al Simmons, y su torturada alma ha proporcionado gran placer a Malebolgia. A diferencia de los cientos que le precedieron, este Spawn vendió su alma por una miseria: el amor por su esposa. En él se han mezclado nivel tras nivel de tormento, para dar forma a una máquina perfecta de destrucción. Este Spawn actúa de un modo malvado pero por razones nobles... él es la verdadera condenación de cualquier hombre.

Tony Twist

Antonio Carlo Twistelli. El jefe de jefes en New York. Arrogante, brutal, y con una visión de futuro que le eleva por encima del resto.

Desde sus lugartenientes hasta el más modesto de sus soldados, pasando por el más insignificante de sus matones callejeros, es conocido como "Don Drácula". Famoso por su habilidad para acabar con los que se le oponen y los que intentan competir con su poder. Nacido y criado en Villalba, Sicilia, en la modesta granja familiar de un distrito infestado de bandidos de Sicilia central. Sus padres no eran particularmente ricos, pero se consideraban superiores a sus vecinos porque tenían parientes en la jerarquía de la iglesia católica. El primo y el tío materno de Twist se hicieron sacerdotes y ascendieron con gran rapidez hasta convertirse en obispos.

Dos de los hermanos pequeños de Twist siguieron la tradición religiosa de la familia.

Pero Antonio tenía ambiciones más mundanas. Su ansia de dinero y de poder le llevó hasta una de las más violentas y despiadadas bandas de Sicilia. Ahí demostró enseguida que no sólo era el más duro y el más violento, sino también el más inteligente. Esto llamó la atención del jefe de la familia criminal siciliana, que tomó al joven Antonio Twistelli bajo su protección. A los 18 años, Twistelli se marchó a los EE.UU. y adoptó el nombre de Tony Twist. De ser un joven matón callejero pasó a su actual estatus, con una vasta fortuna, el control de un imperio criminal y la lealtad de un ejército invisible de hombres poderosos que le deben muchos favores. Jason Wynn es uno de esos hombres, y entró en la vida de Tony Twist cuando Violator empezó a matar a miembros de la mafia durante una de sus rabietas. En base a la descripción de diversas fuentes, Twist llegó a creer que Spawn era el culpable de estos asesinatos. Y aquí empezó la disputa entre Spawn y Twist.

"Traedme su corazón", ordenó Tony Twist con fría convicción. Twist no sabía que ésa era una tarea muy difícil. Para conseguir ese objetivo necesitaba ayuda. Mucha ayuda.

Jason Wynn y Overtkill, la máquina-asesina de la mafia, se han visto involucrados en los planes de Twist. Sus caminos entrecruzados les han llevado a victorias, derrotas y empates. El resultado final de esta batalla aún está por ver.

Preparándose para esta guerra, Twist ha puesto a salvo a su familia, enviándola a Sicilia por si acaso Spawn intentase buscarlos. También ha estado caminando por una línea muy fina, que se sitúa entre los otros Don y el jefe de la organización siciliana del crimen organizado, Luciano Bartino. Overtkill todavía tiene que volver con Bartino, y la familia ya ha empezado a hacerse preguntas sobre la lealtad de Twist.

Tony Twist está ante una seria encrucijada dentro de sus planes de poder. Un camino le lleva a la cima del crimen organizado, y el otro podría conducirle al cálido abrazo del Infierno.

OVERTKILL

Metal fusionado con carne. Frío cálculo mezclado con una pasión por la violencia. Y todo ello, impulsado por el corazón orgánico de un asesino. Overtkill. Literalmente, un "Hombre Hecho por la Mafia".

Nicholas Rocca. Nacido y criado en Palermo, Sicilia. A los trece años chantajeaba a los tenderos de su ciudad y alquilaba sus ya poderosos talentos a otros jóvenes como rompedor de piernas. A los quince años llamó la atención del jefe supremo del crimen organizado en Sicilia, Luciano Bartino, al matar a dos de los mejores hombres de Bartino con sus propias manos. Pero en vez de eliminar al joven Rocca, Bartino lo tomó bajo su protección y empezó a entrenarlo para canalizar su fuerza y su violencia en beneficio propio.

Nicholas Rocca era conocido como El Toro de Palermo. Su cuerpo siguió creciendo, así como su sed de violencia. Bartino se regodeaba, sabiendo que todo el crimen organizado envidiaba y temía a su enorme asesino. En el Estrecho de Messina a Calabria, durante una de sus rabias asesinas, Rocca mató al hijo de Vito Valogero. Éste, uno de los rivales de Bartino, enfureció y planeó matar a Rocca. Exigió que ciertos árabes ricos en petróleo, a los que había ayudado en algunas ocasiones, le devolvieran un favor e hizo que emboscasen a Rocca. Utilizando unos 50 hombres, los árabes destrozaron a Rocca en cientos de pedazos. Se le dio por muerto.

Pero fue encontrado por los hombres de Bartino y llevado a casa. Debido a un milagro, o quizá al hecho de que un corazón tan malvado se negaba a morir, a Rocca aún le quedaba algún rastro de vida. Tony Twist, jefe de la mafia en New York, aprovechó la oportunidad para pagarle una deuda a Bartino. Twist le sugirió que crease un superasesino de la mafia, tal como él ya había intentado –y fallado– con Tremor. Esta vez, con Rocca, tenían un paciente ansioso. También utilizarían más elementos biónicos que la primera vez. Rocca le suplicó a Bartino que aceptase. La venganza alimentaba las ganas de vivir de Nicholas Rocca.

El experimento fue más allá de sus expectativas. El cuerpo y la mente de Rocca abrazaron la operación. Esa noche, Nicholas Rocca se convirtió en el nombre que susurran temerosos los enemigos de la mafia: Overtkill.

La primera tarea de Overtkill debía ser la muerte de Vito Calogero y su familia criminal. La llevó a cabo con una demostración de violencia. El nombre de Overtkill se convirtió así en leyenda en los círculos del crimen organizado de todo el mundo. Bartino empezó a usar a Overtkill como forma de mantener a los demás jefes del crimen en deuda con él. Alquilaba los servicios de Overtkill como un favor personal que después se cobraría. Y uno de esos alquileres fue a Tony Twist.

Twist llevó a Overtkill a New York para aplastar a Spawn. Fue la batalla más física que Spawn había tenido en el corto espacio de tiempo desde que había vuelto de entre los muertos. De no ser por una sobrecarga mecánica en sus circuitos, Overtkill podría haber conseguido que Al Simmons fuera la primera persona en morir dos veces.

Sam

Hay tipos como Sam porque alguien, en algún lugar, intenta robar algo. Se sentía mal al detenerlos pero un mundo miserable le ayudó a superar eso.

Nacido y criado en el Lower East Side de Manhattan, el joven Sam Burke desarrolló el acento y el sentido del territorio de la zona. Las discusiones escolares eran versiones reducidas de los patios de prisión que les esperaban. Nadie cedía un centímetro. Nunca. Sammy expresaba sus discrepancias y aceptaba las consecuencias, pero al menos sabía lo que le esperaba. Entonces, sus padres hicieron lo impensable: lo matricularon en un instituto privado del West Side.

Traje. Corbata. Deberes. Y fue tan mal recibido en su nuevo ambiente como lo fue en el viejo. ¿El acento? Equivocado. ¿El físico? Venga, gordo. ¿El ejército? Claro, tengo 18 años.

Un ejército en tiempo de paz no es el peor lugar donde estar. Sobre todo, si no esperas que te respeten y tus habilidades para sobrevivir están preparadas para ese reto. Ascendió a cabo, obtuvo un trabajo de oficina y fue destinado a Alemania mientras durase su alistamiento. El haberse alistado era motivo de ser odiado por bastantes oficiales, pero el cabo Burke aprendió cómo funcionaba el sistema enfrentándolos unos con otros. ¡Vaya, las cosas que descubres en los archivadores! A los EE. UU. volvió un hombre confiado y predispuesto a llevar uniforme.

El patrullero Burke hizo un buen trabajo. Y cuando aprobó los exámenes fue ascendido a Detective de 2ª clase. Tocó algunas teclas para ser asignado al Bowery, cerca de su viejo territorio natal. Tristemente, se había convertido en un barrio de moda, repleto de cafés. Su expresión hosca se acentuó todavía más: ahora era un extraño en su propio barrio.

El detective Burke se dedicó a buscar la verdad, aunque a veces se le fuera la mano en el intento. Las acusaciones de brutalidad, todas rechazadas, no le importaban: los sospechosos que arrestaba eran culpables más allá de toda duda razonable. Formó pareja con un tirador experto, "Twitch" Williams, la única persona con la que se sentía cómodo. Juntos, dieron a los criminales de la zona –y a Spawn– suficientes motivos para no meterse en líos.

Por desgracia, antes de suicidarse, el jefe de su comisaría los despidió por insubordinación. Antes que intentar ser readmitidos, Sam decidió que podían continuar en el negocio como investigadores privados. Ahora, por fin, puede exhibir con total libertad su particular sentido del humor y sus lamentables hábitos personales.

TWITCH

Se necesitan más de 24 años de matrimonio, siete hijos y un montón de billetes de diez dólares para hacer un buen detective de un enano delgado. En este caso, también un buen compañero.

Maximillion Steven Percival Williams lo tenía todo a su favor, excepto su nombre, su físico y su voz. Hijo único del heredero de una fortuna, creció en un ambiente culto y adorable. Lo que le faltaba en físico, lo compensaba con sus modales de alta sociedad.

En el colegio, Max demostró tener talento para la trigonometría, el estudio de la relación entre ángulos y trayectorias. Esto le dio ventaja en el tiro al plato, donde era firme como una roca. En lo demás era un fracaso. En el colegio le llamaban Twitch. El odiaba el apodo, por lo que se lo dedan todavía más.

Por fin se hartó. Era hora de plantar cara. Durante la campaña para presidente del cuerpo de estudiantes, los carteles que captaron la atención de todos eran aquéllos en los que se leía: "Twitch Williams para Presidente". Decidió vivir con el apodo y usarlo para sus fines. La tensión se acabó. Había ganado. Los semestres restantes fueron tranquilos.

Se acabó el curso. Max estaba preparado para la fiesta de despedida y todo fue bien hasta el momento del baile. Su extraña forma de bailar atrajo enseguida la atención. ¿Por qué seguir? Aún así, vio que muchos de los chicos ni siquiera lo intentaban. Ante la aprobación de la multitud, cogió la mano de la chica más guapa que encontró y bailó con ella. Twitch y Helen fueron nombrados Rey y Reina de ese curso por aclamación. Se casaron tres semanas después de recibir el título.

En Harvard, las buenas notas en los exámenes le proporcionaron un diploma en Ciencias Aplicadas. Podría hacer carrera segura como matemático, pero en un repentino impulso cambió a Criminología. Si fue por apartarse de un terreno en el que siempre se le había considerado como un "empollón", o sólo por estar más en contacto con algo que amaba, como las pistolas, Max sobresalió en las pruebas de admisión. Sus padres se escandalizaron. Rogaron y suplicaron, y por fin le negaron la fortuna familiar. Sin embargo, su esposa y su familia, que iba aumentando con rapidez, aplaudieron su deseo de ser útil al mundo.

Tras obtener el título universitario, Max se trasladó de Boston a New York, donde fue aceptado en el Departamento de Policía y se convirtió en detective. Formó pareja con Sam Burke desde el principio y han sido compañeros hasta hoy. Burke fue su subalterno durante cuatro años, pero había obtenido el trabajo por la vía difícil y eso hacía que le respetase y le llamara "señor". Max veía los excesos de Burke con humor. El joven cumplía el papel de un exótico hermano mayor que Max nunca había tenido.

Feliz y rodeado por su querida familia, viviendo con modestia pero haciendo el trabajo que quería, Max sabía que había dejado atrás su fama. Pero un día Burke respondió a una llamada telefónica para Max, relacionada con una reunión de ex-alumnos. El interlocutor preguntó por Twitch Williams. Desde entonces, vuelve a ser llamado por su apodo.

Medieval Spawn

Sir John de York nació en Inglaterra, en 1146. Su vida familiar, normal, feliz, contrastó con la guerra civil que asolaba el país. Su padre, un mercader de vinos estaba emparentado lejanamente con la nobleza, por eso John pudo ser escudero de un caballero a los 16 años, y convertirse en caballero a los 19.

Como caballero libre, Sir John se unió a los soldados de Enrique II para acabar con los últimos restos de la guerra civil. Su heroísmo atrajo la atención del Rey, que le llevó a su corte, donde demostró ser una ayuda muy valiosa. No obstante, su primer amor era la batalla y la sangre.

En el año 1170, el rey Enrique tuvo problemas con la Iglesia. El Rey había nombrado a su buen amigo, Thomas Becket, Arzobispo de Canterbury. Pero Becket se hizo defensor de la Iglesia al tiempo que enemigo del Rey. En un arrebato de rabia, el Rey dijo unas palabras que Sir John y tres caballeros más tomaron como órdenes y asesinaron a Becket. El escándalo resultante afectó al Rey, que prescindió de los servicios de Sir John. Caído en desgracia, sólo quería limpiar su nombre. En el año 1171, el Rey trasladó sus tropas a Irlanda. Los normandos se habían hecho fuertes allí en detrimento de los irlandeses. Intentando recuperar su reputación, Sir John fue con el Rey y sus hombres. La batalla fue terrible, pero el Rey consiguió que los barones normandos le declarasen su lealtad. John se exoneró en el campo de batalla y pensaba rogar al Rey que le diera permiso oficial para poder volver a la corte. Sin embargo, los guardias que Sir John había entrenado personalmente le tomaron por un asesino y le mataron.

Sólo había oscuridad. Entonces, una voz atormentadora habló desde todas partes a la vez, ofreciendo a Sir John todo lo que quisiera a cambio de un pequeño precio. John, el hijo de un mercader, creyó que sabía hacer un buen trato y pidió que su nombre fuera limpiado. La voz aceptó la petición.

Lo siguiente que supo Sir John fue que se encontraba a las afueras de York, cerca de la tienda de su padre, vestido con armadura y con un estandarte que no había visto jamás. En el lugar del hogar familiar, encontró una cruz de piedra con su nombre y la inscripción "Héroe del Reino". Sir John sintió el retumbar de una risa bajo sus pies. Se había convertido en un Spawn sólo para poder ver un epitafio que le honrase... nada más.

La caballería se convirtió en su obsesión. Cuando le atacó un demonio, intentando que usase sus poderes infernales, Sir John, el Spawn medieval, empezó a darse cuenta de la verdadera naturaleza del trato. Se resistió al Infierno hasta el final, cuando fue destruido por Angela sin haber comprendido del todo en qué se había convertido.

REDEEMER

Redeemer, Redentor, el instrumento de Dios. Elegido y transformado en un Anti-Spawn, subcontratado por el Cielo para redimir o destruir al Spawn en La Tierra. Muchos llevaron el uniforme de Redeemer, pero pocos han podido portar y utilizar el poder que conlleva.

A través de los tiempos, cuando la maldición de Spawn se ha encarnado en el mundo de los mortales, el poder del Cielo ha buscado a menudo la ayuda de la agencia conocida como The Star Chamber. No se tiene mucha información sobre ella y su verdadera conexión con el Cielo. Los servicios de Star Chamber son requeridos de vez en cuando para ayudar a la caída de varios Spawns que el Infierno ha lanzado sobre el Universo.

Habiendo tomado muchas formas a través de las eras, los Redeemers, al igual que los Spawns, poseen la misma rabia, la misma brutalidad que ellos. La única diferencia es el corazón de luz –en lugar de oscuridad– que llevan en su interior.

Aunque ha sido borrado de su memoria, Jason Wynn fue una vez elegido como Redeemer. Intentó derrotar al actual Spawn, antes conocido como Al Simmons, entablando un irónico combate con el mismo hombre con el que se enfrentó en La Tierra. Se necesitaba otro soldado, y ése fue Phil Timper.

Tras varios años de un constante salir y entrar de reformatorios y una condena de dos años por robo a mano armada, Timper vio la luz en prisión y se entregó por completo al servicio del Señor. Durante once años caminó por el sendero de Dios convirtiendo en luz la oscuridad de los demás, rezando para ser siempre digno del reino de Dios cuando llegase el momento.

Fue este corazón bondadoso el que hizo que la Star Chamber "alistara" a Timper para convertirlo en Redeemer. Su cuerpo humano sería transmutado mediante difusión nuclear para que pudiera controlar y usar su poder.

La Star Chamber fue alertada de la localización de Spawn gracias a tres lecturas de su aura que recibían de una zona de New York conocida como el Bowery. Dos de las lecturas eran débiles. Una pertenecía a un vagabundo, Bobby, y la otra a Cogliostro. La lectura principal, la más poderosa, era la del propio Spawn. Redeemer intentó primero matar a Bobby creyendo que era otro siervo del Infierno. Durante el enfrentamiento con él, Redeemer descubrió que su señal provenía de una transferencia necroplásmica de Spawn. Era la primera vez que pasaba y Redeemer creyó que la situación debía ser estudiada y analizada.

Después de una breve ausencia, Spawn consiguió aceptar el cambio en su traje viviente y consideró que podía salvar a Bobby y detener al Redeemer. Esto demostró ser algo decisivo en el renacimiento del traje de Spawn y de sí mismo.

En la batalla final, la mano izquierda del Redeemer fue cortada por el traje de Spawn. Y en la durísima batalla siguiente, Spawn utilizó sus poderes para transportarse, a él y a Bobby, hasta Rat City, la peor zona de los callejones de New York.

Redeemer espera su próxima misión. En la que utilizará el conocimiento adquirido en su batalla con Spawn como un arma valiosa para su próximo encuentro.

La Maldición

Se dice que existe un equilibrio entre genio y locura. Ese equilibrio es una línea tan fina como una una navaja de afeitar. Philip Krahn cayó en el lado equivocado de esa línea. Sus cicatrices son profundas.

Krahn es de familia rica. Su padre fue un magnate del acero de Boston, Massachusetts. Sus padres viajaron mucho durante la juventud de Philip, dejando a éste al cuidado de su abuela. La abuela de Philip le inculcó durante sus primeros años una formación religiosa puritana. Tan rígidas eran sus enseñanzas que el joven tomó una postura fanática.

Krahn empezó a muy temprana edad a prepararse para liderar el ejército de Dios. Hizo sacrificios para agradarle, actos que más que sacrificios en sí eran automutilaciones.

"En el éxtasis final de mi sufrimiento, como una ofrenda, me arranqué el ojo izquierdo con punzón. Después, me corté la cara tan profundamente que nunca pudieron eliminarme la cicatriz", recordó el joven Philip Krahn.

"Y ni aún así fueron mis plegarias respondidas. Supe que debía dar más de mi mismo. Así que sacrifiqué mi brazo derecho sin dudarlo", añadió Krahn.

Utilizó su talento casi antinatural para manipular el metal construyendo armas y unas máquinas muy sofisticadas. Su obsesión por la religión y los inventos le impidieron llevar una vida normal. Sus conocidos le esquivaban. Philip los despreciaba y pensaba que eran parte de la masa de los infieles.

Al aparecer varios seres superpoderosos, Philip creyó que Dios le estaba marginando, que elegiría a otro como general de sus ejércitos. Spawn fue la gota final que derramó la retorcida mente de Krahn más allá del punto de no retorno. Para entrar en el Cielo y asegurarse un lugar junto a Dios, Spawn debía morir.

Philip Krahn fracasó de nuevo, pues Spawn no sólo derrotó a Krahn, ahora ya conocido como La Maldición, sino que lo humilló y dejó su destrozado cuerpo en el callejón, como advertencia a todos los que pretendieran meterse con él.

La Maldición tuvo que afrontar más problemas, esta vez bajo la forma del vampiro llamado Sansker.

Su interrogatorio a manos de Sansker fue uno de los más dolorosos. En su momento, La Maldición logró liberarse y empezó a planear su venganza contra Spawn. Si se le había negado un lugar en el Cielo, crearía un reino para sí mismo: El Infierno. Aprendería los secretos del necroplasma del que Spawn estaba hecho. Así tendría poder definitivo sobre Satán. Mediante la disección de Spawn obtendría ese poder.

La demencia de La Maldición acabó siendo su ruina. Spawn volvió a desbaratar los planes de Krahn. La Maldición demostró que estaba dispuesto a sacrificarlo todo para conseguir su meta. Desató una tremenda explosión que dejó su castillo en ruinas. Pero los restos de La Maldición no fueron encontrados.

¿Fue ése su final o sólo el principio de otro renacimiento que le llevará de nuevo contra Spawn como un diluvio de cuchillas sangrientas?

CYGOR

El grupo gubernamental conocido únicamente como La Agencia, ha hecho muchos intentos para conseguir el soldado perfecto. La mayoría han sido fallos. Algunos es mejor olvidarlos. La Agencia realizó múltiples experimentos para recrear la fórmula utilizada con los Youngblood. Sólo un obstáculo fue infranqueable: los datos que hacían que el sujeto del experimento fuera más... controlable.

La rama que comandaba Jason Wynn necesitaba esos datos. Wynn envió a su mejor agente a buscarlos. El agente era Al Simmons. Y Simmons era realmente el mejor. Conseguir esos datos fue fácil para un hombre con múltiples talentos en el campo del espionaje. Firmados, rubricados y entregados en las manos de Jason Wynn.

Entra en la historia el sargento Stephen "Smitty" Smith. Entrenado en el mismo grupo que Al Simmons, Smitty se parecía a él y quería seguir sus sangrientas huellas. Al tomó a Smitty bajo su tutela y le mostró unos cuantos secretos que no enseñaban en la academia de La Agencia. Simmons se veía a sí mismo en el joven y duro sargento.

Al Simmons pronto se encontró en el centro de una telaraña que terminaría en tragedia. El científico Fredrick Willheim era un innovador en el campo de la neurología científica y la cibernética. Al enterarse de sus experimentos, La Agencia invitó a Willheim a dirigir el Proyecto: Simio Cibernético, uno de sus intentos de crear al supersoldado perfecto.

La Agencia quería un superhumano. El Dr Willheim dio con la forma de transferir el proceso mental de un hombre al cuerpo de un gorila. Parecía el argumento de una mala película de los años 50, pero Willheim sabía que con la tecnología de hoy día se podía hacer. Un transplante de cerebro no era viable por el problema de la percepción humana del dolor. El Dr. Willheim pensaba ir introduciendo atributos de una mente humana en el cerebro de un simio de una manera lenta y calculada. Creyó que el ideal sería un 90% humano y un 10% simio.

El Dr. Willheim recibió el mayor ejemplar de gorila negro jamás capturado como sujeto del experimento. Su tamaño y su fuerza eran increíbles. Y aumentaron su poder con todo un conjunto de implantes cibernéticos.

La Agencia también le dio un humano para la transferencia cerebral del proyecto. Un cerebro que había sido adiestrado a través del mejor entrenamiento militar que pudiera existir. El cerebro pertenecía al sargento Stephen Smith. La Agencia creyó que Smitty era el ejemplar perfecto para ese experimento. Smitty no estaba de acuerdo y no se resignó tranquilamente.

Pasaron los meses. Willheim se obsesionó todavía más con el experimento. Todo iba mal, incluyendo su salud. La Agencia se cansó de un retentivo anal como era el doctor, incrementó sus exigencias y recortó su presupuesto. Al final, el cuerpo de Willheim se rindió ante el trabajo y el estrés. Murió sin completar el proyecto. Sus herederos, en lugar de establecer una proporción que favoreciera la parte humana en un 90/10, lo hicieron a la inversa. El resultado fue una sobrecarga en las pautas primarias y un bloqueo de la parte humana cuando se sentía rabioso o frustrado. Mientras se encontraba sedado, la parte humana era capaz de emerger y solucionar ciertos problemas, sentir ciertas emociones e incluso pensar.

La parte de Smith en el proceso mental de la mitad bestia/mitad metal, ahora conocida como Cy–Gor, decidió emprender el camino de la venganza. Venganza contra La Agencia que le había quitado la vida que llevaba, y venganza contra el hombre que conoció como Al Simmons. Porque había sido Al quien había dado a La Agencia los datos que necesitaba. Los datos que le habían convertido en Cy–Gor.

La red se cierra. Cy–Gor está en New York en busca de Al Simmons. La Agencia rastrea a Cy–Gor para intentar controlarlo. Y Spawn está atrapado entre dos fuegos.

TIFFANY

Por muy hábil que sea como cazadora de Spawns, Tiffany es superada por Angela. Algo que Tiffany discutirá hasta la muerte. Un hecho muy importante es que es un ángel novato. Su ambición y su empuje han incrementado su posición en el vuelo a muy alto grado. La palabra que mejor la describe es implacable. Siente un profundo odio por Angela. Considera que Angela ha cruzado la línea entre Cielo e Infierno. Una aversión provocada por la relación de Angela con Spawn.

Tiffany siente que dentro de ella anida el verdadero propósito: destruir todo lo que puede ofrecer el Infierno, y mejor cuanto más cruentamente sea. Tiffany se desplazó a La Tierra sin permiso oficial para conseguir la cabeza de Spawn. Su meta era destronar a Angela del número uno en el escalafón de vuelo, demostrando que era una traidora y matar a Spawn. Lucha en la guerra del Cielo con dos intenciones: una clara y otra oculta, quizá hasta para ella misma. Su objetivo más patente es derrotar a todas las fuerzas del Infierno. Su meta secreta tal vez sea fruto de la pureza sagrada de lo que ella percibe como bien y como mal. No piensa dar cuartel al enemigo. Tiffany es camaleónica, en el sentido de que puede estar en cualquier parte, gracias a la habilidad de convertirse en todo aquello que desee para conseguir su propósito. Si cree que ha sido engañada, el que hasta entonces fuera su aliado deberá ser destruido. El enfrentamiento de Tiffany con Spawn resultó más duro de lo que ella misma esperaba. Fue su primera batalla con un verdadero Spawn. Permitió que su rabia aflorase y enturbiara su habilidad para combatir. Spawn derrotó a Tiffany gracias al poder de las criaturas de la oscuridad. Recuperó sus gastadas energías con lo que la leyenda llama "La Dispersión Negra". Condensando el flujo interno de sus sistemas neuronales, fue capaz de exprimir cada hebra de plasma y reunir su oscura maldad en un punto de pura y concentrada energía maléfica. Esto destruyó a Tiffany, dejándola reducida a un montón de huesos podridos.

Pero, como señaló Cogliostro, los ángeles están hechos de vitalidad pura, la sustancia plasmática base derivada de su espíritu. Eso le permite ser el camaleón definitivo.

TREMOR

Richard y David Massullo. Dos hermanos muy parecidos, muy distintos. Desde la infancia, Richard tuvo como modelo a su hermano mayor, David. Si David hacía algo, Richard quería hacer lo mismo.

Richard, mayor y más fuerte que cualquier persona que conocía, lo habría dado todo por David. Al crecer en el Bronx, los hermanos fueron testigos del poder del crimen organizado local. Tras alistarse en una banda que vendía protección a los tenderos de la zona, los dos jóvenes llamaron rápidamente la atención del entonces futuro jefe de la mafia, Tony Twist.

Fue la fuerza bruta de Richard la que interesó a Twist, pero los contrató como un equipo. Richard era el fuerte, y David el de corazón frío.

Twist empezó a crear organizaciones científicas y a dar trabajo a científicos ex-gubernamentales para que continuasen sus trabajos acerca de la mutación genética, la microcirugía, la biónica y estudios sobre la radiación. Su proyecto piloto era la creación de un asesino/soldado definitivo.

Richard Massullo fue un soberbio empleado, que estuvo bajo las órdenes de Twist hasta su madurez, pero quería marcharse. Con esposa y un hijo a los que amaba mucho, añoraba ser una persona normal con un trabajo de oficina. Era bueno en su trabajo como matón de la mafia y estaba bien pagado, pero no le gustaba. Su esposa y él tenían la intención de montar su propia tienda de comestibles. Su hermano no estaba de acuerdo, pero Richard iba a dimitir.

David informó a Tony Twist de las intenciones de su hermano, creyendo que así Twist le ofrecería más dinero para quedarse. Pero Twist tenía otros planes.

Twist capturó a Richard y lo llevó a un laboratorio alemán donde lo usó como conejillo de indias para su experimento de "Hombre Hecho por la Mafia"

Richard accedió a los deseos de Twist para salvar a su familia. Una combinación de nuevos productos químicos y radiación transformó su cuerpo en una forma mutante, que ahora es conocida como Tremor.

Aunque pudieron moldear el cuerpo de Richard a su antojo, no lograron cambiar la forma de pensar y la voluntad de un hombre que no estaba de su parte. El experimento se consideró fallido y, en represalia, mataron a la familia de Richard, pero perdonaron al hermano de Tremor. Días después, Tremor escapó.

Con su creación en paradero desconocido, Twist le dijo a David que un monstruo, enviado por sus enemigos, había matado a Richard y a su familia. Twist convenció a David de que él le había salvado y que, juntos, se vengarían de aquellas muertes.

Tremor y Spawn. La alianza más instable jamás pactada. Unieron sus fuerzas y se enfrentaron a Twist, pero las mentiras del mafioso habían tejido una telaraña en la mente de David. A pesar de las súplicas de Tremor, David no quiso creerle. Se negó a aceptar la verdad. David, incontrolablemente, vació su cargador en el monstruo que fue su hermano, pero Spawn intervino destrozando la pierna izquierda de David, cosa que hizo temblar de rabia a Tremor.

Spawn y Tremor se marcharon dejando una carnicería tras ellos, y una incertidumbre: ¿qué pasará la próxima vez que se encuentren? ¿Amigos, enemigos o algo intermedio?

Abuela Blake

A veces, uno ve con más claridad cuando no tiene ojos. Cuando la visión física falla, los sentidos internos pueden compensarla. La abuela Blake fue bendecida con una visión, con una percepción que proviene de su alma.

La gente suele abrirse a la abuela Blake. Ella no inspira lástima, porque no está disminuida por su ceguera. De hecho, su pérdida de visión a causa de un glaucoma es casi un don. "El buen Dios no me quitó los ojos, cariño", suele decirle a Cyan, su inquisitiva bisnieta, "Sólo hizo que pudiera ver en un lugar más útil. En mi corazón".

Wanda tiene fuertes lazos afectivos con su abuela. La profunda creencia de la abuela en la familia y su ética, cultivada durante más de 70 años, ha sido el factor que ha guiado la propia vida de Wanda. La matriarca familiar ha superado muchas dificultades; desde su adolescencia, durante la Depresión de los años 30, a la pérdida de su marido hace cuatro décadas, desarraigada y vuelta a establecer a una edad en la que la mayoría de la gente se sienta y se limita a ver pasar la vida. Esta tendencia de seguir adelante a pesar de las dificultades cuando sabes que algo es bueno para ti, también se ve en Wanda. Cuando era adolescente, eligió quedarse en New York para estar junto a la abuela, antes que volver con sus padres a Carolina del Sur.

El primer esposo de Wanda, Al Simmons, fue rápidamente acogido en la familia por la anciana de gran corazón. Al disfrutaba del buen sentido del humor de la abuela, como contrapunto a su gran inteligencia. Aunque, a veces, Al bajaba la guardia, y ella podía sentir sus profundos conflictos interiores. Hizo todo cuanto pudo para apaciguar su oculto tormento. Cuando fue asesinado, todo lo que Wanda pudo decirle fue que había muerto por su país.

Desde su "renacimiento", Al ha visitado a la abuela regularmente. Ella siente que ha ganado la batalla que le consumía y que Dios le ha enviado de vuelta como un ángel. Que tenga tal visión, a pesar del actual papel de Spawn como agente del Infierno, es algo que aún debe aclararse.

La acogida de la abuela Blake a Terry Fitzgerald, el nuevo marido de Wanda, fue un alivio. Tanto para Terry como para Wanda. La llegada de Cyan, su hija, ha sido una fuente de alegrías y ha ayudado a curar la pérdida de Al en el corazón de ambas mujeres.

Sin que la abuela lo sepa, la oscuridad intenta devorarla. El manipulador Jason Wynn la ve como un peón en sus planes para atormentar a Simmons/Spawn y destrozar su mundo. Por ahora, la situación está a su favor, pero se avecinan nubes de tormenta.

Bobby & Bootsy

Si a alguien se le puede llamar "líder" de los vagabundos que viven en el callejón de Spawn, ése sería Bobby.

Robert "Bobby" Watts no llevó una vida heróica. No realizó grandes hazañas ni en su vida anterior ni en la actual como vagabundo. Los demás envidian a Bobby porque ha aceptado su vida actual y se enfrenta a ella. Sabe que la vida de un pordiosero no es fácil, pero para él tampoco lo fue la vida "normal". Antes, Bobby fue un hombre corriente. Encargado de servicio en una tienda de venta de coches durante 21 años, casado durante 23, una hija, una hipoteca, lo normal. Pero la vida de Bobby se derrumbó como un castillo de naipes. Su esposa murió de cáncer. Amedrentado por el dolor, sus ahorros duraron menos de un año. Bobby se tomó muy mal la muerte de su mujer. Se asomó al fondo de una botella y continuó haciéndolo hasta que su vida se fue por el desagüe. Hija, casa, trabajo, lo perdió todo. Envió a su hija a vivir con los abuelos y él desapareció en las calles.

Bobby, junto a otro vagabundo, Bootsy, se han convertido –más o menos– en los mejores amigos de Spawn desde que llegó al callejón. Son sus confidentes y sus confesores. Y Spawn es su protector. Pero Spawn no siempre está ahí para protegerles. El mal del pasado de Al Simmons y del presente de Spawn siempre acecha. A veces, el inocente se convierte en blanco de los planes con siniestras intenciones. Ése fue el destino de Bobby Watts.

Bobby y Al Simmons comparten algo más que el callejón en el que habitan. También han compartido la muerte y el mismo asesino: Chapel.

Cuando Chapel buscaba a Spawn, mató a Bobby para atormentar a Al Simmons. Aunque tuvo que gastar mucha energía, por no mencionar el dolor, Spawn trajo de vuelta a Bobby al mundo de los vivos. Lo que Spawn perdió en poder, lo ganó en dignidad.

Al resucitar a Bobby, Spawn dejó en él un residuo de su propio necroplasma. Pero, por cada centímetro de bien existe todo un kilómetro de mal. La brizna de necroplasma dejada en Bobby sirvió como señal para que Redeemer pudiera localizar a Spawn. En lugar de su presa, encontró a Bobby.

Redeemer se concentró en su intento de diseccionar a Bobby para ver si podía descubrir el secreto del aura que irradiaba. Spawn rescató de nuevo a Bobby de las garras de la muerte. Ahora, hay tres portadores de necroplasma: Spawn, Cogliostro y Bobby. Otro lazo que une a Bobby Watts con Spawn.

BOOTSY

Un padre que nunca conoció. Una madre que trajo a casa a docenas de "tíos", todos llamados John. Siempre apartado, echado de su casa mientras su madre tenía sus "reuniones de familia", Bootsy pasó mucho tiempo en otro lugar donde siempre encontró tranquilidad. El cine.

Todos los días después del colegio, y los fines de semana, se sentaba en la oscuridad de un cine local viendo cómo sus héroes lo solucionaban todo.

Las películas que más disfrutaba eran los "westerns". John Wayne, Clint Eastwood y Lee van Cleef dominaban en aquella época sencilla de artemisas y rastrojos. La pantalla podía ser en color, pero su vida era en blanco y negro. Bootsy, conocido entonces por su verdadero nombre, Samuel Barton Ford, disfrutaba el tiempo que compartía con sus héroes de celuloide. Ellos le ayudaban a olvidar la realidad de una madre borracha, un padre desconocido y un mundo que marchaba ajeno a él.

Cuando Bootsy se convirtió en adulto, tuvo una serie de empleos que se le escapaban de las manos. Pasaba más tiempo en el cine que en el trabajo. Por eso perdió muchos trabajos. Y sin trabajo, no tenía dinero para mantener su dieta de "westerns".

Sus sueños de vivir bajo las estrellas se hicieron realidad. Pero no dormía en la cálida pradera, sino en las frías calles de New York. Y allí ha estado desde entonces.

Su amor por los tiempos más simples del viejo oeste no ha muerto. De hecho, la llama que aún guarda por el estilo de vida de los vaqueros incluso se animó una fría noche, en el callejón trasero de un teatro de Broadway. Entre la basura encontró un par de viejas botas vaqueras desechadas del musical "Oklahoma" que se representaba dentro. Esas botas se convirtieron en su posesión más preciada. Excepto el momento en que las ofreció para el monumento casero que los vagabundos construyeron para Spawn, las botas nunca han dejado sus pies. De ahí su apodo, Bootsy.

Greg Capullo y Spawn

Terry Fitzgerald

Esta entrevista tuvo lugar hace dos se

Hace ya unos cuantos años que

cuantas preguntas que me han estado

hacerlo. Soy bas-
Así que le oje a Todd,
. Así de fácil.
prefieres y por qué?

siempre conservo el recuerdo de las

material de referencia.

tanto. ¡Haga más deberes, chico! ¡Esa es la clave de

a cada vez que la dibujas?

a que tenga una vida propia.

Explícanos cómo creas los personajes ¿Has
No hago bocetos. Tiendo a seguir mis ins

yo
en aceptar el encargo.

la he conven

nás a Cy-Gor antes de apostar.
osamente reales. ¿De dónde sacás esas
expresiones faciales y su gardarropía?
es en ellos y parecen cobrar vida.

Todos tus

¿Cuál sería mejor personaje
Ambos

Q. O. Simpson me atrapó. A propósito... ¡Culpable!!

Biografías

Lorenzo F. Díaz

Todd McFarlane

El primer trabajo de
plemento para la se
el año 1983. Tras es
DC
me su trabajo en
que también galonizaría él. El prime
vendidos, batiendo un nuevo record de
En 1992, dejó Marvel para fundar el
todos sus esfuerzos se han centrado

Greg Capullo

1998 un título propio: "The

Steve Oliff

Veterano colorista que empezó en el oficio a principios de la década de los ochenta coloreando la adaptación al comic de "Battlestar Galactica" que editaría Marvel, allá por 1980. Era un momento en que se empezaba a editar en formatos nuevos y Oliff se inclinó por trabajar con editoriales independientes como Pacific o Eclipse y por sellos como Epic que cuidaban la calidad del papel y de la reproducción.

Algunos de los títulos más conocidos que colorearía durante buena parte de la década de los ochenta serían "Alien Worlds" (1982-84) y "Captain Victory and the Galactic Rangers" (1982) para Pacific; "Airboy" (1986-87) y "Mr. Monster" (1985-87) para Eclipse; "Shatter" (1987-88) para First; "Bozz Chronicles" (1985-86), "Coyote" (1983-84), "Starstruck" (1985), "Timespirits" (1984-86) para Epic.

Su capacidad para adaptarse a cada cometido le convirtió en uno de los profesionales mejor cotizados del mercado, pero eso no le bastaba. Adquirió un ordenador personal, (PC para más señas), creó la empresa Olyoptics y empezó a estudiar las posibilidades que ofrecía el coloreado por ordenador. El primer producto de sus investigaciones fue la versión norteamericana del comic japonés "Akira", que empezó a publicarse en 1988.

Por aquel entonces era el único que coloreaba por ordenador y se convirtió en precursor del sistema, aunque sólo lo utilizaría cuando lo consideraba apropiado para el trabajo. Mientras se ocupaba de "Akira" para Marvel, realizaría para DC Comics proyectos muy concretos y especiales como "Blackhawk" (1988), "Gilgamesh" (1989), varias historias de "Legends of the Dark Knight" (1991-93), "Martian Manhunter" (1992), "Twilight" (1990) y "World's Finest" (1990).

En 1992 colaboraría en dos series regulares más, "Spawn" y "Maxx", mientras preparaba una serie con guión y dibujo propio: "Armature", que espera llegar a convertir algún día en serie regular.

Comic-Books y Libros Spawn®

Spawn
(Todd McFarlane/Greg Capullo)
Serie regular mensual. 45 números publicados.

Curse of the Spawn
(Alan McElroy/Dwayne Turner)
Serie regular mensual. 5 números publicados.

Spawn/Batman
(Frank Miller/Todd McFarlane).
Número único de 56 págs.

Spawn: Reflejos
(Grant Morrison/Greg Capullo)
Prestigio de 72 págs.

Violator
(Alan Moore/Bart Sears/Greg Capullo)
Libro Image de 80 págs.

Angela
(Neil Gaiman/Greg Capullo)
Libro Image de 80 págs.

Violator vs. Badrock
(Alan Moore/Brian Denham)
Libro Image de 96 págs.

Witchblade
(Garth Ennis/Brandon Peterson)
Libro Image de 80 págs.

Spawn: Blood Feud
(Alan Moore/Tony Daniel/Kevin Conrad)
Libro Image de 112 págs.

Spawn: Engendro Infernal
(Todd McFarlane/Greg Capullo)
Tomo especial de 152 págs. que incluye "Spawn Bible".

De venta en librerías especializadas o silicitándolos por correo a:
El Catálogo, S.L. Apartado de Correos 24.341. 08080–Barcelona.

SPAWN

WORLD COMICS

INCLUYE SPAWN BIBLE

Epilogue
1.495 PTAS.
Meagui
CRG
comic release group
VENTA EXCLUSIVA EN LA UNIÓN EUROPEA